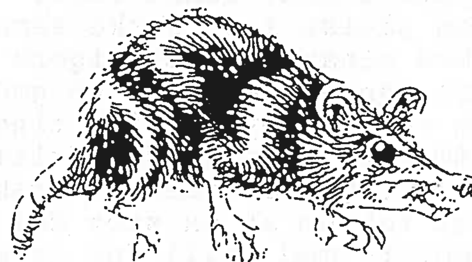
PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 76, onsdag 8. april 1992



Redaksjonelt

Denne gang er det ingen tvil om hva som er viktigst å nevne: spillkongressen GOTHCON i Gøteborg i påskehelgen. Vi forventer at samtlige Ares-medlemmer drar til Gothcon. Det går sikkert 10 mennesker i Cookie Man's raske røde bil? Ellers kan vi nevne opplagte ting som at redaksjonen er noen strålende mennesker, som for tiden omgås katter,Steffen Tangstad, Bonnie Tyler og glatt presterer serier på 243 poeng i bowling. Av andre, og mer sensasjonelle nyheter, kan nevnes at Gaaserud er hekta på Might & Magic, at det er mulig å tape computer-Risk, at Isaac Asimov er død (se eget oppslag), at Call of Cthulhu har kommet i 5. utgave (rekord for rollespill), at Days of Decision aldri mer vil bli trykket opp (men 5. utgave av World in Flames inneholder de beste elementene fra DoD, og at det er full priskrig blant spillbutikkene i Gøteborg. For øvrig har det kommet nytt Europa-magasin som bl.a inneholder et Europa-scenario basert på Viktor Zuvorovs bok om et planlagt sovjetisk angrep på Hitler-Tyskland i juli 1941...

I neste nummer regner vi med å ha fått inn de første Gothcon-rapportene, pluss stoff fra våre faste bidragsytere? Til slutt en oppfordring: HUSK Å MELDE DEG SOM SPILLEDER TIL MINST ET ROLLESPILL PÅ ARCON! ARCON TRENGER DEG!



Isaac Asimov er død

Den amerikanske forfatteren Isaac Asimov døde mandag i en alder av 72 år. Asimov, som var født i Sovjetunionen, skrev et utall populærvitenskapelige bøker og science fiction-romaner, og flere av bøkene hans er oversatt til norsk.

Isaac Asimov døde på universitetssykehuset i New York etter en tids sykdom. Tidligere i år kunngjorde den svært produktive forfatteren, som rakk å skrive nesten 500 bøker, at han måtte begynne å ta det roligere etter en prostata-operasjon. Han avviklet blant annet sin månedlige spalte i magasinet Fantasy and Science Fiction, hvor han hadde bidratt med over 400 innlegg og artikler i løpet av de siste 33 årene.

Asimov tok doktorgraden i biokjemi ved universitetet i Harvard i 1948, og var deretter professor i Boston i 10 år. Gjennombruddet som forfatter kom med science fiction-trilogien «The Foundation» fra 1951-53, hvorav første bind er oversatt til norsk med tittelen «Keiserrikets fall».

FANTASI & SIMULERING

Science fiction/fantasilitteratur og simuleringsspill har hatt en gjensidig påvirkning på hverandre nesten siden spillhobbyen begynte i USA, rundt 1960. Dette har jeg påvist i en rekke sammenhenger, ikke minst i de tidligere bidragene til denne spalten. En god del av de rent hobby-messige tingene ved simuleringsspill som fritidsbeskjeftigelse avledes direkte fra det faktum at en stor del av de som begynte med spill for tyve-tredve år siden var sf-fans, og på den måten var blitt "akkulturert" til hva en spesialisert hobby burde gå ut på. Fanziner, kongresser og klubber er i forskjellig grad noe som stammer fra sf-fandom. På tilsvarende måte organiserte sf-fans det som etterhvert er blitt til en diger og nokså separat tegneseriefandom i USA på 60-tallet, og (noe jeg kanskje mer vil beklage) Star Trek fandom litt senere. Så hva med denne sf-amatørbevegelsen? Er den kommet til fra intet?

Ikke egentlig. Men den er nok det første ekspelet vi kjenner til at en gjeng amatører med forkjærlighet for et bestemt kulturfenomen organiserer seg på samme måte som profesjonelle yrkesgrupper ellers pleier å gjøre det. Det har selvsagt eksistert foreninger, fora og blader for spesielle hobbyer i lang tid, og begrepet "fanzine" ble kanskje første gang brukt om blad som kom i USA i mellomkrigstiden for fans av filmstjerner. Men den omfattende og på mange måter integrerte sf-fandomen oppsto rett før, under og etter 2. verdenskrig, med utgangspunkt i et par eldre fenomener: De profesjonelle sf-bladene, såkalte "pulp"-magasiner (navnet hadde de fordi de ble trykt på billigste sort avispapir med mye tremasse, 'pulp') og den såkalte amatørpressen. Dette siste var en fellesbetegnelse på alle slags ukommersielle blader, men særlig tidsskrifter med visse litterære pretensjoner. Deres etterkommere finnes den dag idag som 'finkulturelle' "little magazines", som mest har det til felles med sf-fanziner at de ikke betaler sine bidragsytere. De blir svært ofte utgitt av folk med tilknytning til akademiske miljøer, litteraturkritikere og frustrerte litterater. Det var da også til sistnevnte kategori man kunne regne en god del av de som var med på å starte sf-fandom; lenge før han fikk et visst navn via WEIRD TALES, hadde f.eks. H.P. Lovecraft en fremtredende rolle i amatør-pressen. De fleste av disse bladene hadde format og utstyr så dyrt som man kunne få det for beskjedne midler, og prøvde å tilstrebe en mest mulig seriøs tone. Det var først da denne retningen ble krysset med de yngre og entusiastiske sf-fans som kom til via pulp-magasinene, at sf-fanzinene oppsto (selv om de første av disse også var laget i boktrykk og for det meste besto av amatørnoveller).

Det langt mer åpne og humoristiske tonen i sf-fanzinene skulle bli trendsettende for slike, mer upretensiøse, amatørblader innen flere hobbyer. Sf-fanzinene gikk raskt over til den billigere sprit- eller sverteduplikator-trykkemåten, den som vel nå er så godt som vekk selv på skoler i Norge (men som gjør at man fortsatt mange steder kaller fotokopier for "stensiler"). Samtidig sluttet de fleste fanzinene å trykke noveller (annet enn svært u-seriøse/parodiske). Innholdet ble alt fra lange, gravalvorlige analyser av fantastisk litteratur, til fritt fabulerende essays, dagboksnotater fra redaktøren, og stoff som uttrykkelig ikke hadde det ringeste med sf å gjøre. Det moderne fanzinet var født, og dette formatet skulle altså bli overført til en rekke andre amatørvirksomheter som sf-fans var med på å dra igang.

De tidligste 'zinene innen spillhobbyen var såvidt jeg vet DIPLOMACY-fanziner. Et spill som var så egnet for postspilling som DIPPY, fikk snart en variert flora av blader viet nettopp til denne varianten av hobbyen. Da spillhobbyen kom til Norge på 70-tallet, var det nettopp blant sf-fans og -lesere at den først slo rot, og de første postspill-ziner kom ikke før på 80-tallet. Likevel er det jo interessant å se at THE BACKSTABBER nå er det mest aktive og høyfrekvente norske 'zinet nest etter selveste PHOBOS....